KONAMI

AGB-AG2J-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

RK280-J1

Illusion of the evil eyes

神記述

KAMI NO KIJUTSU™

取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「神の記述～Illusion of the evil eyes～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応

CONTENTS

歴史に名を残す偉人たち、ひとつの大陸を支配する巨大な国家。
彼らは何故にその偉業を成し遂げることができたのであろうか。
その時代に存在することのない
高度な文明の工芸品が発掘されることがある。
世界中に人知をはるかに超える伝承が存在することがある。
もし、それらが我々のまだ知らない超古代の、
あるいは異なる世界に存在する文明の証であったとしたら……。
いま、あなたの手中にはその力「神の記述」が握られている。
新たなる覇者の誕生となるか、
それとも巨大な争いの海の藻屑となるか…。
「神の記述」の謎をひもとくことで、あなたの、
そしてこの星の新たな運命が切り開かれていくだろう。

「神の記述」は世界の歴史の影に必ず登場する、
と言われる伝説のカードゲームです。
2001年12月に第1期180枚が発掘・発売されました。
この「神の記述～Illusion of the evil eyes～」は、
12月に発売されたカードゲームと同じデータを扱っており、
初めての方でも簡単に「神の記述」の戦いへ
参加することができます。

ストーリー

ある日、あなた(プレイヤー)の元に一通の招待状が届きます。
あなたにはまったく身に覚えのないもので、
何かの間違いかと無視しようとしたその時、
不思議な少女が目の前に現れ、
いきなりあなたのDNA情報をコンピュータに
登録してしまいます。
バトラーズ・アテンダントのMAYAと名乗った少女は、
あなたが「神の記述」という神秘のカードゲームの
トーナメントにエントリーされたことを話しかけてきます。
しかし、それは彼女のミスでした。
あなたと同姓同名の人と取り違えてしまったのです。
大会のルール上、登録したDNA情報の変更はできません。
そこでMAYAはあなたに、
「神の記述」をめぐる戦いへ参加してくれるよう頼みます。
「神の記述」の存在も、ルールも知らないあなたでしたが、
MAYAが気の毒になってしまい、参加することを誓います。
すると時空がゆがみ、
あなたは異次元空間へと転送されてしまいます。
そこは「神の記述」の究極の戦いが繰り広げられる
巨大なトーナメントの会場でした。
あなたはMAYAの指導を受けながら、
少しずつカードゲームのルールを学んでいきます。
しかし、それは「神の記述」をめぐる
恐ろしい物語の幕開けであったことは、
誰も知らなかったのです……。

キャラクター

MAYA

バトラーズ・アテンダント。このゲームであなたとともに行動するナビゲーター。ゲームのルールや状況の説明など、親切に教えてくれる。ただし、ちょっとだけドジ。

チュータン

サポートロボ。型式名「TUTE-7X」。カードのティーチング担当の育成用に組まれたプログラム。口が悪いのがタマにキズ。

安部リンタロウ

「神の記述」大会会場で出会うストラッガーの少年。「神の記述」の力に触れたことがある、というウワサ。

アオキ店長

カードショップのマスター。ちょっと怪しげな風貌だが、初心者にも親切にカードの世界を教えてくれる。

Lボタン
十字ボタン
Rボタン
Aボタン
STARTボタン
SELECTボタン
Bボタン

Aボタン	決定。文字送り。カードアイコンを選択した状態であれば、カードコマンドを表示。アドベンチャー画面でプレイヤーコマンドを表示。
Bボタン	キャンセル。前の画面に戻る。
Lボタン	エリア画面で各ヘクス上にあるカード選択を切替える。デッキ&ファイル画面でデッキ画面表示。
Rボタン	エリア画面で手札の表示。デッキ&ファイル画面でファイル画面表示。
十字ボタン	カーソルを移動させ、メニューやコマンド、カードを選ぶ。
STARTボタン	メインコマンドの表示。 戦闘中、ヘクス詳細画面を表示。
SELECTボタン	カードアイコンを選択した状態であれば、選択したカードの詳細画面へ移行。

ゲームの始め方

カートリッジをセットし電源を入れると、デモが流れます。(STARTボタンでスキップすることができます。)タイトル画面が表示され、STARTボタンを押すとスタートメニュー画面へ移行します。スタートメニュー画面の中から遊びたい項目を選択します。

スタートメニュー画面

KAMI NO KIJUTSU
NEW GAME
CONTINUE
CABLE STRUGGLE
CABLE TRADE
PASSWORD
OPTION
ストーリーモードを最初から始めます

NEW GAME ゲームを最初からプレイします。セーブデータがある状態で「NEW GAME」を選択すると、「全データが初期化されますが、よろしいですか?」と表示されるので、「はい」を選択するとそれまでのプレイデータが全てなくなります。「いいえ」を選択するとキャンセルされてスタートメニュー画面に戻ります。

CONTINUE 前回の続きからプレイします。セーブ/ロードは基本的に自動で行われます。セーブはコマンドの中から選んで行うこともできます。前回中断した部分が対戦の途中であった場合も、ここから始めます。

CABLE STRUGGLE 通信対戦を行います。(通信時のデータはセーブされません。)

CABLE TRADE 通信による、カードトレードを行います。

PASSWORD パスワードを入力し、レアカードを入手することができます。ストーリー中のチュートリアルが終了すると、表示されます。

OPTION 各種設定を行います。以下の項目があります。

- **明るさ調整** 画面の明暗を調整できます。
- **文字表示速度調整** 文字表示速度を調整できます。
- **カード演出** ゲーム中のカードによる演出のON/OFFを設定することができます。

ゲームの進め方

画面の見方と説明

ネームエントリー画面

「NEW GAME」を選択し、ゲームを始めると、この画面へ移行します。ここでプレイヤーの名前を入力し、決定します。ひらがな/カタカナ/漢字/アルファベット/数字/記号を組合わせて、最大5文字まで入力することができます。

名前入力の仕方

1. ひらがな/カタカナ/漢字を入力する場合は、「かな」を選択してください。選択したかなのひらがな/カタカナ、選択したかなで始まる訓読みの漢字が表示されるので、入力したい文字を選択してAボタンを押してください。一覧はL/Rボタンでページ切替えをすることができます。
2. アルファベット/数字を入力する場合は、「英数字」を選択してください。
3. 各種記号を入力したい場合は、「記号」を選択してください。
4. 入力を終える場合は、「終了」を選択してください。

ネームエントリーを終えると、ストーリーが始まります。ストーリーはプレイヤーが異次元で開催されている「神の記述」のトーナメント「ザ・フロント」の会場に迷い込んでしまうところからスタートします。

ゲームの進め方

アドベンチャー画面

ストーリーはこのような画面を中心に進みます。イベントが発生していない場合、画面左上に現在いる場所の名前が表示され、その時にAボタンを押すことで、プレイヤーコマンドが表示されます。

移動 移動先が表示され、選択した場所に移動することができます。

話を聞く MAYAに話を聞くことができます。

デッキ調整 デッキ&ファイル画面へ移行し、デッキの調整をします。

ステータス プレイヤーのステータスを見ることができます。Aボタンを押すことで、コレクション画面へ移行します。

- **プレイ時間** トータルプレイ時間
- **対戦成績** CPU/通信対戦の総合成績
- **所持ポイント** 現在の所持ポイント
- **カード所持枚数** カード総合所持枚数
- **カードファイル完成度** カードのファイルの完成度を%で表示します。

中断 ゲームを中断します。直接電源を切ってもデータはセーブされます。

自宅画面

自宅画面では、上記通常のコマンドに加えて、以下の項目が追加されます。

マニュアル ゲーム中に使用される専門用語を解説します。

マニュアル画面

自宅画面で表示されるコマンドの中からマニュアルを選択することで移行します。画面左側にある単語を選択することで、画面右枠内に解説が表示されます。

ゲームの進め方

ショップ画面

通常のアドベンチャー画面のコマンドに加えて以下の項目が追加されます。(ステータスは表示されません。)

カード購入 選択した後に「パック」か「シングル」を選びます。
　パック 色ごとに分けられており、3枚入り。
　シングル 目的のカードを選んで購入。

カード引取 手持ちのカードを引き取ってもらうことができます。

デッキ&ファイル画面

デッキ選択画面で選択したデッキ内のカードの確認やデッキの組み立てを行います。
ストラグルの直前にもデッキを組み立てることはできます。

デッキ&ファイルP.16参照

コレクション画面

アドベンチャー画面で表示されるコマンド内からステータスを選択し、Aボタンを押すと移行します。画面内には各カードを表すカードアイコンが番号順に並んでおり、未入手カード部分にはカードアイコンは表示されません。カードアイコンをカーソルで選択することで、各カードの能力が表示されます。

カードコレクションP.19参照

カード詳細画面

各画面に表示されているカードアイコンにカーソルを合わせ、SELECTボタンを押すことで移行します。ここでは、カードグラフィック・能力・効果・「記された文字」を確認することができます。

ストラグル画面

ストーリー中では、多くのストラッガーと出会うイベントが用意されており、出会うことでストラグルを行うキャラクターも登場します。

ストラグルP.10参照

ストラグル

ここでは、ストラグル（対戦）について解説します。

画面の見方と説明

エリア画面

総サポート数
エリア内にある各色の総サポート数

スタック
カードを使用する際に一旦置かれる場所

カーソル

残りAP/現在のVP
残りのＡＰと現在獲得しているＶＰの表示

山札置場
現在の山札に残っているカード枚数の表示

手札枚数
現在の手札枚数の表示

捨札置場
現在の捨札置場にあるカード枚数の表示

スタックの表示

スタックにカーソルを合わせてAボタンを押すと、手札と同様にスタックに乗っているカードアイコンが表示されます。

ストラグル

ヘクス詳細画面

ユニット同士の戦闘中、戦闘が行われているヘクス内の、いずれかのカードアイコンにカーソルを合わせる、または手札を表示して、STARTボタンを押すとそのヘクスの状況を確認することができます。この画面では各軍団ごとに出されたカードが左から順に表示されているので、戦略を練る際の参考にしてください。

テリトリー このヘクスに設置されているテリトリーを表示。画面上部に表示されている場合は敵軍テリトリー、画面下部に表示されている場合は自軍テリトリー。

敵軍能力
このウインドウ内に表示されている数値が敵軍団の総能力値

敵軍団

自軍団

自軍能力
このウインドウ内に表示されている数値が自軍団の総能力値

カーソル カーソルを見たいカードアイコンに合わせて、SELECTボタンを押すことで、そのカードの詳細画面を見ることができる。

捨札置場の表示

自軍捨札置場にカーソルを合わせてAボタンを押すと、手札と同様に自軍の捨札置場内のカードアイコンが表示されます。カーソルを敵軍エリアに移動させ、敵軍捨札置場に合わせてAボタンを押すことで、敵軍の捨札を見ることができます。

ストラグル

メインコマンド

エリア画面でSTARTボタンを押すと表示されます。

行動フェイズ終了 行動フェイズを終了します。
自軍手札 自軍の手札を表示します。
敵軍手札 敵軍の手札を表示します。（基本的に裏向）

カードコマンド

カーソルをカードアイコンにあわせ、Aボタンを押すと表示されます。

ユニット

移動/転移 移動/転移を行う場合選択します。
効果 効果を使用する場合に選択します。（効果がない時は表示なし。）2つの効果を持つユニットの場合は「効果1」「効果2」と表示されます。

テリトリー

効果 効果を使用する場合に選択します。（効果がない時は表示なし。）

オプション

効果 効果を使用する場合に選択します。（効果がない時は表示なし。）

ストラグル

ユニット能力ウインドウ

- 現在の総AT
- 現在の総DF
- 援軍/干渉/サポート能力
  左にアイコン表示は援軍、右のアイコン表示は干渉、表示が無い場合はそのどちらも無し
- このユニットのVP
- 現在受けているダメージ
- このユニットの移動/転移/召喚コスト(AP)
- このユニットのホールド

テリトリー能力ウインドウ

- 設置コスト
  このテリトリーを設置するために必要なコスト(AP)
- 置換コスト
  このテリトリーと他のテリトリーを置換するために必要なコスト(AP)
- このテリトリーのサポート数

フォース能力ウインドウ

- コスト
  フォースの効果を使用する際のコスト(AP)
- このフォースのホールド

オプション能力ウインドウ

- このオプションのAT
- このオプションのDF
- このオプションのVP
- コスト
  オプションの効果を使用する際のコスト(AP)
- このオプションのホールド

ストラグル

ストラグルのプレイ

ストラグル全体の流れ

1 デッキ調整
↓
2 先攻後攻の決定
↓
3 手札を5枚引く
↓
4 行動フェイズ
↓
5 補充フェイズ
↓
6 判定フェイズ
↓
敗北宣言
↓
7 ストラグル終了

ターン終了/勝利宣言（相手ターン）

勝利宣言をしている場合

戦闘の流れ

1 戦闘開始

同一ヘクス上に支配者の異なるユニットが存在した時、戦闘が発生します。ここでは、援軍・干渉以外のAP消費行動を行えません。

2 援軍・干渉使用ステップ

ここでは、戦闘中に援軍・干渉を使用したいストラッガーの宣言・実行を行うことができます。双方の宣言・実行がない場合、次のステップへ移行します。

3 ダメージ適用ステップ

双方の軍団にダメージを適用し、勝敗を決します。

ストラグル

ストラグルの進め方

先攻後攻の決定

先攻後攻決定画面

使用するデッキの選択を終了すると、先攻後攻決定画面へ移行します。この画面ではコイントスが行われ、コインの表が表示された場合は、先攻か後攻を選択してください。裏が表示された場合は、先攻か後攻は自動的に選択されます。

手札交換

手札を交換する

手札となるカードが5枚配られると、手札交換を行うかどうか聞かれますので、そこで「交換する」を選択すると、手札の交換が行われます。(手札交換は、一度のストラグルで2回まで行うことができます。)

行動フェイズ

手札からカードを使用する

Rボタンを押し、手札を表示します。手札の中から使用したいカードをカーソルで選択し、Aボタンで決定します。選択されたカードは一旦スタックへ移動します。使用するカード、状況によって変わる操作は、表示される画面の指示に従ってください。

山札からドローする

カーソルを山札に合わせてAボタンを押すことで、ドローすることができます。

補充フェイズ

「ダメージの回復」「手札の補充」「VPの獲得」

ここでは、上記の項目が自動的に行われます。しかし、「手札の補充」により、手札が上限を超えた場合は、手札が表示されるので、選択して捨てなければなりません。

判定フェイズ

「勝利宣言」「敗北宣言」「ターン終了」

ここでは、上記の項目のいずれかを選択します。

デッキ&ファイル

ここでは所有しているカードの確認を行うとともに、デッキを組むことができます。1つのデッキは40枚で編成してください。また、同名のカードは99枚までしか所有することができません。

画面の見方と説明

デッキ選択画面

デッキを新しく作成したり、調整を行う場合、デッキを選択する画面です。新規作成・調整したいデッキを選択し、さらに以下の行いたい項目を選択してください。

新規 「未使用」デッキを選択していれば、デッキ名入力画面へ移行します。
名前 デッキ名を変更することができます。
コピー デッキをコピーすることができます。
削除 デッキを削除します。
調整 編成されているデッキを選択していれば、デッキファイル画面へ移行します。

ネームエントリー画面

デッキの新規作成、デッキ名の変更を選択すると、この画面へ移行します。ここで、デッキの名前を入力し、決定します。ひらがな/カタカナ/漢字/アルファベット/数字/記号を組合わせて、最大10文字まで入力することができます。

名前入力の仕方

1. ひらがな/カタカナ/漢字を入力する場合は、「かな」を選択してください。選択したかなのひらがな/カタカナ/選択したかなで始まる訓読みの漢字が表示されるので、入力したい文字を選択してAボタンを押してください。一覧はL/Rボタンでページ切替えをすることができます。
2. アルファベット/数字を入力する場合は、「英数字」を選択してください。
3. 各種記号を入力したい場合は、「記号」を選択してください。
4. 入力を終える場合は、「終了」を選択してください。

デッキの新規作成を行っている場合は、デッキ&ファイル画面へ、名前変更の場合は、デッキ選択画面へ移行します。

デッキ&ファイル

デッキ&ファイル画面

デッキ画面とファイル画面は横並びで繋がっており、デッキ画面でRボタンを押すことでファイル画面へ、ファイル画面でLボタンを押すことで、デッキ画面へとスクロールします。

カードアイコン

ユニット　テリトリー　オプション　フォース

リスト切替ボタン

カーソルをこのボタンに合わせてAボタンを押すとカードの並び順を変更

- 名　あいうえお順
- 番　番号順
- 種　ユニット・テリトリー等の種類順
- 勢　ホールドの多い順

デッキ情報

現在のデッキ内のカード枚数

選択カーソル

FILE　Deck

カードグラフィック

カードナンバー/カード名

選択したカードの情報

デッキ
選択したカードのデッキ内の枚数

ファイル
選択したカードのファイル内の枚数

カード能力
選択したカードに応じた能力を表示

デッキ＆ファイル

デッキ編成

デッキとファイル内のカードを移し替えて、ストラグルに使用するデッキを組み立てます。デッキの総枚数は40枚、同一カードは3枚まで入れることができます。

デッキの組み立て方

1. アドベンチャー画面でプレイヤーコマンドを開き、「デッキ調整」を選択します。
2. デッキ選択画面が表示されるので、新規で作成する場合は「未使用」デッキを選択して、「新規」項目でデッキ名の入力を行います。既存のデッキを調整する場合は、デッキ名を選択して、「調整」項目を選択してください。その後、デッキ＆ファイル画面へ移行します。
3. デッキ画面では、ファイルに戻したいカードのアイコンをカーソルで選択し、Aボタンを押すことで、ファイルへ戻ります。
4. 同様にファイル画面においても、デッキに入れたいカードのアイコンをカーソルで選択し、Aボタンを押すことで、デッキに入れることができます。

カードコレクション

ゲーム中には、オリジナルカードを含めて200種類以上のカードが登場します。カードはショップで購入したり、ゲーム中のイベントや友達との交換等で入手したりすることができるので、コンプリートを目指し、コレクションしてください。

画面の見方と説明

カードコレクション画面

ここでは、所有しているカードの種類が一覧で表示されます。カードは番号順に並べられており、未入手のカード部分は空きになります。

カードイラスト
カーソル
カード能力
カード所有枚数
選択しているカードの所有枚数
カードナンバー/カード名

パスワード

一定の条件を満たす(チュートリアルを終了する)ことで、スタートメニューに「PASSWORD」という項目が追加されます。ここでは、特定のパスワード(10文字)を入力することで、パスワードに対応したカードを入手することができます。ただし、パスワードによって獲得できるカードは特定のカードのみで、1つのパスワードにつき、1枚のみです。

パスワードの入力方法

1. スタートメニュー画面から「PASSWORD」を選択してAボタンを押してください。
2. パスワード入力画面に移行しますので、名前入力と同様の操作で、ひらがな/カタカナ/漢字/アルファベット/数字/記号を入力してください。
3. 入力し終えたら「終了」を選択し、Aボタンを押してください。パスワードが正しければ、カードを獲得することができます。

通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士のつなぎ方について説明します。

用意するもの

ゲームボーイアドバンス……………………………………2台
「神の記述」カートリッジ…………………………………2個
ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル………………1本

接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、21ページをご覧ください。

※1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

■ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
■通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
■通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
■接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
■本体を3台以上接続しているとき。

通信

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続することで、友達と対戦やカードの交換をすることができます。

通信対戦の進め方

1. 接続が完了したら電源を入れ、スタートメニュー画面から「CABLE STRUGGLE」を選択して、Aボタンを押してください。
2. 次にデッキ選択画面に移行するので、使用するデッキを選択しSTARTボタンを押してください。
3. 使用するデッキを選択すると、先攻後攻決定画面へ移行し、先攻後攻を決定します。(コイントスにより、表であれば1Pのプレイヤーが先攻後攻の選択をすることができます。裏であれば、2Pのプレイヤーが先攻後攻の選択をすることができます。)決定後、ストラグルが開始されます。

カードトレードの進め方

1. 接続が完了したら電源を入れ、スタートメニュー画面から「CABLE TRADE」を選択して、Aボタンを押してください。
2. その後、2P側に「相手にカードを渡しますか?」と表示されるので、「はい」を選択してください。(「いいえ」を選択した場合は、操作が1P側に移行します。)
3. 次にファイル画面へ移行するので、その中から相手に渡すカードを選択すると「このカードを渡しますか?」と表示されるので、「はい」を選択してください。これで、選択したカードが相手に渡されます。
4. 2P側がカードを渡し終えると、操作は1P側に移行するので、上記と同様の手順でカードを渡してください。以降、操作は1Pと2P、交互に行われます。
5. 終了する場合は「相手にカードを渡しますか?」と表示されたときに「終了」を選択してください。スタートメニュー画面に戻ります。

TCGとのルールの違い

- ゲーム中での対戦を「ストラグル」、対戦する人のことを「ストラッガー」と呼びます。
- ストーリー中、基本的には、VPの差に応じたカード譲渡はありません。また、VPはポイントに換算されます。
- オプション装着は2枚までです。
- オプションはユニットに装着することで能力を発揮するカードです。
- ある程度の干渉タイミングの限定があります。
- 敵軍エリアに置かれた自軍カード、自軍エリアに置かれた敵軍カードは横向きに置かれます。
- 捨札置場にも山札置場にもカードがなくなってしまい、カードのドローを指示されても山札のリニューアルができなくなってしまった場合、手詰まりしたとして負けになります。
- プレイ中、スタックという札を置く場所があります。
- VPの上限は100VPとし、99VPを越えた時点で勝利となります。両者が100VPを獲得していた場合は、その時点のターンプレイヤーの勝利。
- 同時破壊における処理順（援軍「漆黒の独裁者」等）が決まっています。
- 効果の発動により目標を決定する場合、干渉のタイミングが入ってから、目標の決定を行います。
- 発動された効果はキャンセルを行うことができます。
- カードパックの販売は色ごとに分けられています。
- 同一ヘクス上に複数のユニットが存在し戦闘となり、各効果が同時発生した場合、処理を行う順序を以下の通りにします。
  1. 該当ヘクスに隣接するユニットからの効果
  2. 該当ヘクスのテリトリー
  3. 該当ヘクスに存在する自軍以外のユニット
- その他のゲーム中のルールも公式ルールと一部異なる場合があります。

神の記述の用語集

AP アクションポイントの略称。カードを使用する際に使うポイントのこと。必要なポイント数はカードに記載されている。

エリア フィールドの領域を指す。自軍のフィールドは自軍エリア、敵軍のフィールドは敵軍エリアと呼ぶ。

援軍 ユニットを戦闘に追加で参加させること。カードに援軍と記されたもののみ使用可能。

置く 一部のカードのもつ能力で、召喚や移動をせずにユニットを配置すること。召喚ではないので「鬼門封じ」で無効化はできない。

オプション ユニットに装備させるカードを示す。VPが設定されているものは破壊されたときに相手プレイヤーがVPを獲得する。

干渉 戦闘中や相手の行動フェイズ中でもカードを使用できる能力。通常はフォースカードがもつ能力だが、ユニットカードにも少数だが干渉能力をもつものも存在する。

コスト カードを使用する際に消費するAPのこと。

サポート テリトリーや一部のユニットが発生させる。テリトリー以外のカードは、記載されたホールドを満たすサポートがエリアに発生していなければ使うことはできない。

サポート不足 テリトリーの置換や破壊、サポートの無効化をもつユニットがテリトリーに侵入した際に発生。このときサポートが不足したユニットやオプションは破壊される。

自軍エリア 自軍の持つ7マスのヘクス。

支配ヘクス ユニットの配置されているヘクスのこと。自軍のユニットがいるヘクスを自軍支配ヘクス、敵軍のユニットに支配されているヘクスを敵軍支配ヘクスと呼ぶ。

召喚 必要なAPを消費して、ユニットをエリアに配置すること。自分の行動フェイズ中にホールドを満たしたユニットを、自軍のユニットがいない自軍エリアのヘクスに召喚できる。召喚の結果、戦闘が起こった場合、侵略として扱われる。

勝利宣言 相手のVPよりも1以上多く、かつVP10以上を手に入れていた場合、判定フェイズで宣言できる。次の自ターンまで条件を満たしていると、そのゲームの勝者となる。

侵略 敵軍のユニットのいるヘクス上に配置されたことで、戦闘が発生する。召喚、移動、転移を総称して侵略と呼ぶ。

スタック 戦闘などで起こるカードの積み重ねを示す。使用した順に積み重ねられ、上から処理される。また、カードの能力が発動する順番などもスタックして処理される。

ターン 行動、補充、判定の3つのフェイズから成り立つプレイヤーの手順を呼ぶ。ゲームはお互いのターンを繰り返すことで進んでいく。

神の記述の用語集

デッキ ゲームをプレイする際に用いるカードの集まり。デッキは「神の記述」カード40枚で構成され、同じカードは3枚までしか入れられない。

手札 山札から引いたカードのこと。ゲーム中は手札からしかカードを使用することができない。

テリトリー 設置されたテリトリーカードを指す。設置されたテリトリーからのサポートを受けることで、ほかのカードが使用できるようになる。手札にあるテリトリーカードからは、サポートは発生しない。

転移不可 制限により転移できない能力。「古代湖の怪物」など一部のユニットがこの能力を持っている。また、隣接するユニットに転移不可の制限を与えるユニットも存在する。

ドロー 山札からカードを引き、手札に加える行為をさす。ＡＰの消費やフォースの使用、補充フェイズで行うことができる。

敗北宣言 そのゲームの敗北を認め、ゲームを終了させる。敗北宣言は獲得VPの差などから判断し、相手プレイヤーに勝つことが困難と思われた場合に判定フェイズか、一部のユニットの能力を使用することで行える。

パイル カードの持つ能力のひとつで、カードに書かれたコストを支払い、なおかつエリアから捨札置場に移動することで能力を発動できる。一部のテリトリーカードやユニットがもっている。

破壊 エリアに出ているカードが戦闘やフォースの効果により、捨札置場に移動することを総称して破壊と呼ぶ。破壊されたカードにVPが記されていた場合、所有者の対戦相手が書かれていた分のVPを獲得する。

VP ヴィクトリーポイントの略称。ゲームスタートで後攻になった場合や、相手プレイヤーが手札を引きなおした場合、敵軍ユニットを破壊したときに、補充フェイズに獲得することができる。

フォース 使用した戦闘や、ターン中に効果を発揮するカード。使用後は効果を発揮してから、捨札置場へと移動する。

ホールド カードを使用する際に必要なサポートの量を表している。カードに記されたサポートがエリアに発生していない場合、カードは使用できない。また、相手の発生しているサポートを受けることはできない。

目標 フォースやユニットのもつ能力などの効果を発動する対象を指す。一部のユニットやテリトリーは目標にならないものがあり、この場合対象とはならない。ただし、「神々の黄昏」など、エリアの全体に効果を及ぼすフォースの効果は受けてしまう。

ユニット エリアに召喚されたユニットカードを指す。また、援軍で戦闘に参加した場合もユニットとして扱われる。

バックアップ機能に関するご注意

● このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。

● むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

● 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。

● 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

● カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

● 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

KONAMI®

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3344-3573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマー
サポートセンター
TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

商品情報満載のホームページ
www.konami.co.jp/kmj/

コナミ公式オンラインショップ
www.konamistyle.com

コナミをもっと知りたい！
www.konami.com

KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-4709-1566
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

FONT LC™ 本製品には一部の文字を除いてLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

制作：Konami Computer Entertainment Japan,Inc.(EAST)
http://www.konamijpn.com/